

01.- Datos de la organización. – Nombre, ubicación, equipo responsable

- Recursos Futuros
- Lisboa – Portugal
- Rui Temudo, Ana Canhoto

02.- Introducción / Justificación. –

En un mundo cada vez más tecnológico y donde la importancia de la parte práctica en la educación es creciente, nada mejor que aliar estas dos realidades.

03.- Objetivos. –

- 1.- Dinamizar las clases para motivar / retener a los alumnos;
2. – Desarrollar competencias tecnológicas en los formandos;
3. – Potenciar lo saber-hacer;

04.- Personas destinatarias y personas responsables

Formados y potenciales alumnos con edad igual o superior a 18 años

05.- Descripción. -

El desarrollo de esta buena práctica implica las siguientes fases:

- a. Estudio de las mejores herramientas para cada curso / módulo
- b. Preparación de los formadores
- c. Preparación de la materia a enseñar en las herramientas

Las herramientas / plataformas a utilizar son:

- Kahoot
- Socrative
- Scratch
- Prezi
- ClassVR
- Nearpod
- Coursera

06.- Posibles resultados y beneficios. (aportaciones)

Los posibles resultados están relacionados con la consecución o no de los objetivos previstos. Además, la buena práctica contribuirá al cumplimiento de las siguientes funciones del profesorado:

- Estudio de las mejores herramientas a implementar;
- Preparación de la herramienta para el contenido a enseñar;
- Dinamización de las sesiones juntando las herramientas tecnológicas;
- Apoyo a los alumnos;
- Evaluación;

07.- Dificultades potenciales en la implementación

Las dificultades de implementación de la práctica pueden deberse a varios motivos:

- Grado de conocimiento tecnológico de los alumnos;
- Grado de conocimiento tecnológico de algún formador;
- Problemas informáticos;
- Aplicación de las herramientas en algún curso / módulo.

08.- Acciones futuras a desarrollar

Investigación e introducción de nuevas herramientas.

09.- Transferencia de la buena práctica

Esta buena práctica puede aplicarse a nuevos cursos.

